

VIDAS EM JOGO

Em menos de um ano, mais de dez mil portugueses pediram para serem excluídos das plataformas de jogo legal devido ao efeito destrutivo do vício nas suas vidas. Mas há todo um mercado ilegal digital por domesticar. A VISÃO conversou com vários jogadores e descobriu as debilidades de um sistema que facilita a entrada de menores no universo das apostas a dinheiro. Há histórias que ficaram a um passo da tragédia e outras que não a conseguiram evitar

 VÂNIA MAIA  JOSÉ CARIA



D

Desespero. Nenhuma palavra descrevia melhor o estado de espírito de Verónica, 26 anos, naquele dia. A renda da casa tinha de ser paga, mas não havia dinheiro. O namorado nem um tostão deixara na conta e, sem que ela suspeitasse, tinha-lhe gasto todos os euros que poupara com esforço. Já não bastavam os banhos de água fria, as restantes contas pagas sucessivamente para lá do prazo ou as noites de jogo madrugada dentro. Agora, a suspeita transformava-se em certeza. Ricardo, 28 anos, estava viciado em apostas desportivas online.

Verónica decidiu ligar à mãe do namorado no mesmo instante, apesar dos seus pedidos insistentes para que os pais não desconfiassem. Quando Filipa, 52 anos, entrou no apartamento do casal, em Faro, não levava recriminações na bagagem. “A mãe não está contra ti. Se tens um problema, vamos resolvê-lo.” Mas não resistiu a perguntar-lhe o que sentia quando jogava, a resposta veio em sentido contrário: “Quando não jogo sinto uma ansiedade tão grande, tão grande”, confessou-lhe Ricardo.

Naquele dia de desespero, no início do ano passado, Filipa voltou para casa tranquila. “O meu filho abraçou-se a mim. Chorou. E disse que se ia tratar.” Agora, várias atitudes e comportamentos faziam sentido à luz da descoberta. Depois do choque, a esperança.

Filipa assumira o papel de mãe de Ricardo quando o rapaz tinha 3 anos, altura em que conheceu o marido, Manuel, à época viúvo da mãe biológica dos seus dois rapazes. Juntos, Filipa e Manuel teriam mais dois filhos. Ricardo ficara órfão de mãe no dia do seu nascimento prematuro. A tragédia estava inscrita na sua biografia. E nos seus transparentes olhos azuis.

A ansiedade descrita por Ricardo faz parte do conjunto de sentimentos e comportamentos que o coordenador do Instituto de Apoio ao Jogador (IAJ), Pedro Hubert, 52 anos, está habituado a reconhecer nos pacientes. No ano passado, dos cerca de 300 pedidos de ajuda

ou de informação recebidos na instituição, metade estavam relacionados com o jogo online, a dinheiro e não só.

Ao fim de mais de uma década de vazio legal, a lei que regulamenta a exploração de jogos e apostas online em Portugal foi aprovada em 2015, mas a primeira licença só seria atribuída em maio do ano passado. Atualmente, estão licenciadas seis entidades de quatro empresas, que se dividem entre as apostas desportivas e os jogos de casino (Betclíc, Bet, Estoril Sol e Pokerstars). Também a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML) planeia entrar neste mercado “em meados do verão”. E há outras 15 candidaturas em análise. A decisão cabe ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ), dependente do Turismo de Portugal, beneficiário de 77% do Imposto Especial de Jogo Online líquido cobrado nos jogos de fortuna ou azar.

Num universo de 410 mil jogadores inscritos, 10 700 pediram a autoexclusão das plataformas de apostas online licenciadas em Portugal. O equivalente a 39 pedidos diários. Nos casinos, em 2015, houve 533 autoexclusões. Estima-se que possam ser jogadores patológi-



“**O JOGO NÃO TEM A MESMA VISIBILIDADE DE OUTRAS ADIÇÕES. É POSSÍVEL MANTER UMA VIDA DUPLA DURANTE MUITO TEMPO**”

ANTÓNIO

48 anos, membro dos Jogadores Anónimos

cos 0,3% da população (entre os 15 e os 74 anos), ou seja, quase 24 mil pessoas.

VIDAS DUPLAS

“Dependência invisível”, chama-lhe o psicólogo Pedro Hubert. Já Carlos Braz Saraiva, 66 anos, professor de Psiquiatria da Faculdade de Medicina da Universidade de Coimbra, refere-se a um “manto de secretismo”. A experiência mostrou-lhe que “podem passar anos até surgir um comportamento inopinado que denuncie o problema”. Não surpreende, assim, que muitos jogadores falem em “vida dupla”. A mesma que Ricardo foi vivendo durante a juventude. Ana, 22 anos, não sabia o que se passava com o meio-irmão, o companheiro de brincadeiras que sempre protegia a benjamim da família, mas depois do rapaz ir estudar para a Universidade do Algarve, em Faro, alguma coisa mudou. “Nos primeiros tempos, ele ia muito a casa ver os pais e os irmãos, mas começou a resguardar-se cada vez mais e, quando ia, só queria ficar fechado em casa. Foi aí que comecei a sentir que ele estava diferente, menos presente.”

“O jogo não tem a mesma visibilidade de outras adições. É possível manter uma vida dupla durante muito tempo porque não há degradação física. A degradação é emocional e financeira”, explica António, 48 anos, membro dos Jogadores Anónimos (JA), um grupo de autoajuda com reuniões em Lisboa, em Carcavelos e no Porto. Desde há cinco anos, aumentou o número de jogadores adictos ao online que procuram o grupo. Nicolau, 42 anos, frequenta os encontros na capital desde que parou de jogar, há oito meses. “O vício no jogo online é muito mais fácil de esconder porque nem sequer precisamos de nos ausentar, basta ter internet por perto”, constata. Nicolau era um jogador típico, ligado à área da informática, só apostava quando estava no emprego, onde tinha acesso facilitado a computadores. Mas, à noite e ao fim de semana, o jogo estava permanentemente na sua cabeça. “Muitas vezes estava completamente ausente só a pensar em arranjar dinheiro para pagar as contas depois de ter gasto o dinheiro no jogo.” Ao fim de cinco meses longe das apostas desportivas, com a mulher a controlar-lhe os movimentos de conta, Nicolau não resistiu ao impulso e usou o dinheiro destinado a material escolar dos filhos para apostar. “Só aí percebi a insanidade que estava a viver e que era incapaz de parar sozinho.” Após três

anos de adição (que só se manifestou ao fim de uma década de jogo, como é muitas vezes habitual), o divórcio era já inevitável, mas a sua autodestruição não. Pensou nos três filhos. Ligou para os Jogadores Anónimos, consultou um psicólogo e entregou a gestão das finanças a um amigo. Tem dificuldade em dizer números, mas estima perdas entre os 50 e os 70 mil euros. “Com muita ginástica”, conseguiu manter o emprego e as contas de casa em dia. A sua única dívida é ao pai, a quem paga religiosamente todos os meses.

Além de estar disponível 24 horas por dia, a possibilidade de repetição é outro dos potenciais agravantes da adição ao jogo online. “Quanto mais curto o ciclo de jogo, mais aditivo ele será”, explica o presidente da Sociedade Científica Ibero-Latino-Americana para o Estudo do Jogo, Henrique Lopes, 54 anos. “Uma das formas sub-reptícias de forçar a jogar é pressionar os funcionários dos casinos a serem mais rápidos a fazer as jogadas. No online, tudo depende do ritmo da pessoa, que pode apostar simultaneamente em várias plataformas sem qualquer período de espera entre jogadas”, acrescenta o especialista. Além disso, com os *smartphones* é possível transportar as casas de apostas no bolso. “Quando íamos sair, o Ricardo pegava logo no telemóvel. Às vezes, estávamos a jantar e ele ia vendo se estava a ganhar ou a perder”, revela Verónica. Aos poucos, o namorado com quem falava sobre tudo começou a esconder-lhe o jogo, mas a ansiedade era evidente. Quando perdia dava socos na mesa. O rapaz doce e introvertido mostrava-se, agora, irritável. “Quando estou a jogar, só penso que posso ganhar e desafiar a máquina”, tentou explicar à namorada.

DOS VIDEOJOGOS ÀS APOSTAS

António começou no casino. Tal como muitos jogadores patológicos que frequentam os JA, teve “sorte de principiante”. Na primeira vez que entrou numa sala de jogo, aos 35 anos, saíram-lhe 5 mil euros. Anos mais tarde, acabaria por se voltar, também, para o jogo online. Era no universo digital que mais se descontrolava: “Perdia completamente a noção do que estava a gastar porque não tinha o dinheiro na mão. Apostava milhares no online, o que não acontecia no jogo físico.” Viveu dois anos completamente dominado pelas apostas, abrindo mão de todos os seus códigos morais. Chegava a deixar de comer para alimentar o jogo. “Eu sabia

RETRATO DE UM JOGADOR

Homem, 30 anos, cidadão, com alta probabilidade de estar desempregado. É esse o perfil do jogador patológico online, traçado pelo psicólogo Pedro Hubert

23 830 10 700

É O NÚMERO ESTIMADO DE PROVÁVEIS JOGADORES PATOLÓGICOS EM PORTUGAL (DOS 15 AOS 74 ANOS), o que representa 0,3% da população residente. **Calcula-se que outros tantos, ainda que não sejam jogadores compulsivos, tenham também problemas com jogo a dinheiro***

JOGADORES PEDIRAM A AUTOEXCLUSÃO DA PRÁTICA DE JOGOS E APOSTAS ONLINE, entre maio do ano passado e janeiro deste ano, o equivalente a 2,6% do total de jogadores inscritos (410 000) nas plataformas licenciadas em Portugal**

79,3%

são homens

71,6%

têm uma relação (26,6% têm filhos)

30 ANOS

é a média de idade (dez anos mais novos do que os viciados offline)

73,7%

vivem em zonas urbanas

34,7%

estão desempregados

38,7%

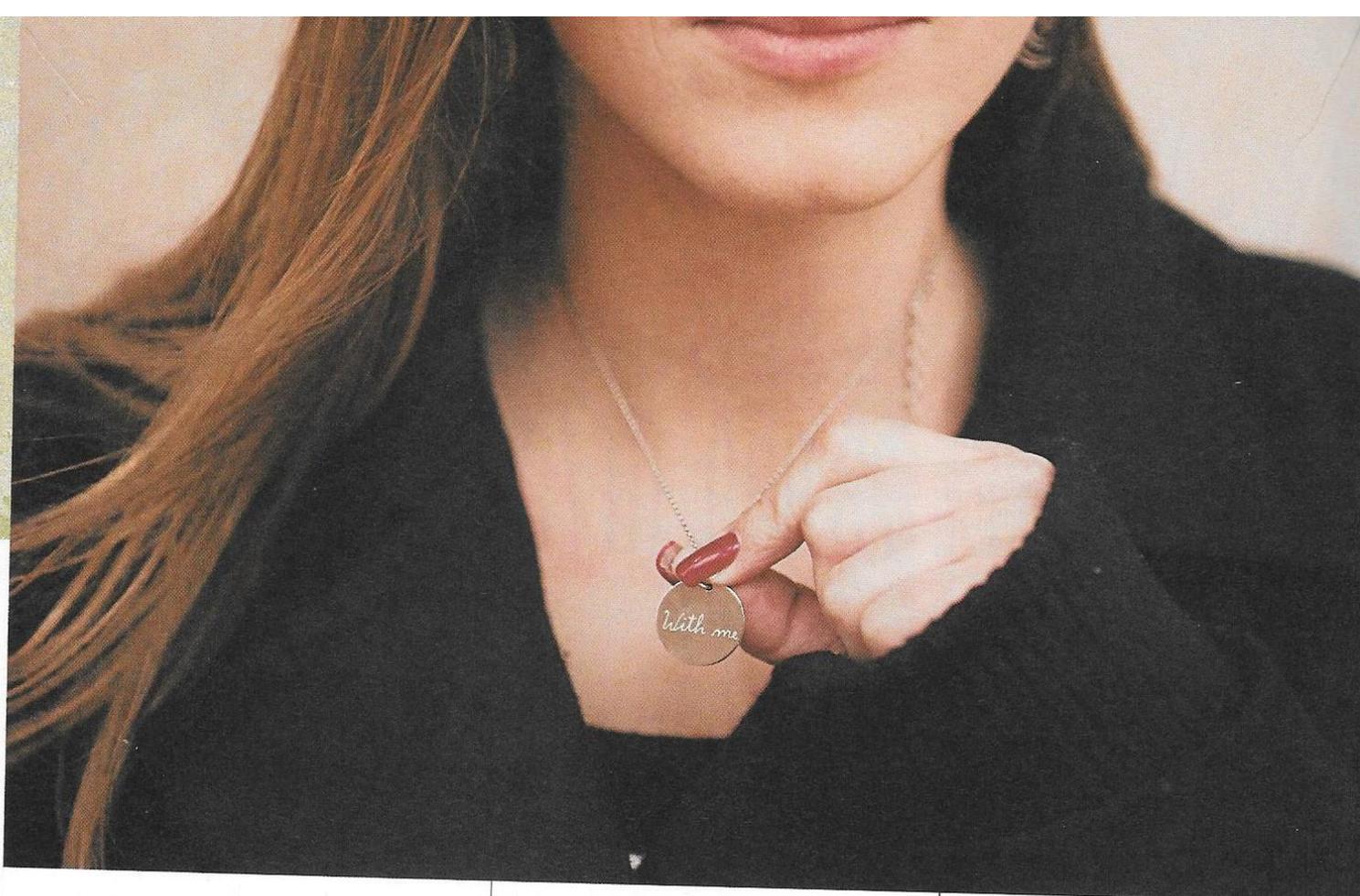
são licenciados; 42,9% concluíram o 12.º ano

11%

DOS ESTUDANTES PORTUGUESES ATÉ AOS 16 ANOS admitiram ter jogado a dinheiro na internet nos últimos 12 meses (2% disseram ter este hábito quatro ou mais dias da semana)***

*FONTE: SICAD, 2012
**FONTE: SRIJ, 2016
***FONTE: ESPAD, 2015





que a minha vida estava um caos, mas quando começava a jogar esquecia tudo. O jogo traz uma anestesia muito grande, ao mesmo tempo que a aposta nos dá adrenalina”, explica o empresário. Na fase final, já roubava para sustentar o vício. “Limitei-me ao roubo familiar e a amigos, mas se continuasse a jogar tenho a certeza que aumentaria o círculo.” Só quando ficou com as contas bancárias a zero – e a família descobriu – é que se viu obrigado a pedir ajuda. A sua última jogada foi há cinco anos.

Conceição, 65 anos, achou que seria o online a afastá-la do vício do casino. Em vez de chegar a casa a chorar às 4 da manhã, passou a ter o salão de jogos dentro de casa. Em dois meses, ficou com os cartões de crédito bloqueados e sufocada pelas empresas de crédito. Ao fim de seis anos em recuperação, continua a pagar dívidas contraídas por causa do jogo. Mas esta técnica superior da Administração Pública não é capaz de fazer contas. “Joguei mesmo muito dinheiro.” Um estudo do British Gambling Prevalence Survey estima que, no Reino Unido, os jogadores problemáticos contribuam com mais de 20% do dinheiro gasto em alguns tipos de apostas. O IAJ calcula que o valor médio de dívida dos jogadores que recorrem à instituição seja de 30 a 40 mil euros.

O jogo patológico integra o catálogo das doenças reconhecidas pela Organização Mundial de Saúde e faz parte do leque das perturbações do controlo do

Perda “Comigo”, diz a medalha que, agora, acompanha Verónica, lembrando o namorado que perdeu para o jogo



O VALOR MÉDIO DE DÍVIDA DOS JOGADORES QUE RECORREM AO INSTITUTO DE APOIO AO JOGADOR É DE 30 A 40 MIL EUROS

impulso. “A impulsividade é um traço geneticamente marcado, que tem a ver com o temperamento. A compulsividade é a resposta consequente”, esclarece Carlos Braz Saraiva. Já o investigador Rui Magalhães, 44 anos, autor de uma tese de mestrado sobre o jogo a dinheiro na internet, explica que “relativamente ao controlo sobre o impulso e à capacidade de maior racionalização do comportamento, está demonstrado que os indivíduos com idades inferiores a 21 anos, idade em que o córtex pré-frontal se encontrará completamente desenvolvido, têm maior propensão para comportamentos aditivos e de risco.” O psiquiatra João Reis, 34 anos, assistente no Centro Hospitalar Psiquiátrico de Lisboa, não nega o aumento do número de jogadores online, mas alerta que “não se pode dizer que haja mais jogadores patológicos do que antes, simplesmente há uma derivação para o online, evidente entre os mais jovens, porque são as gerações mais novas aquelas que têm acesso mais facilitado à internet.”

Quando reconstrói os passos de jogador do filho, Filipa destaca o último verão antes da ida para a universidade. Em vez de se ocupar com um emprego de verão como era hábito, Ricardo passou as férias em casa. A jogar. “Nessa altura, ele jogava videojogos online. Só descia para comer, andava de calções e t-shirt o dia inteiro, e não dormia de noite. Tinha 18 anos, eu achava que era uma coisa de adolescente.” Ricardo era



o mais sossegado dos quatro irmãos. Aquele que gostava de agradar a toda a gente. Tornava-se difícil contrariá-lo.

O psicólogo João Faria, 37 anos, tem identificado padrões de comportamento aditivos semelhantes entre os videojogos e o jogo a dinheiro. “O que está em causa é a ideia de um ganho e de um reforço positivo e intermitente”, sublinha o também coordenador do Núcleo de Intervenção no Comportamento Online do PIN – Progresso Infantil. Alguns videojogos implicam subscrições mensais e já levaram vários pacientes seus a usarem os dados dos cartões de crédito dos pais – contraindo dívidas que ascenderam aos dois ou três mil euros. “Os jovens que tiverem um historial de adição a videojogos, têm um risco acrescido de desenvolverem outras dependências, como as apostas online”, enfatiza. Apesar de não definir um perfil rígido, João Faria identifica a fuga à realidade como uma das principais motivações para os jovens jogadores. “Os adolescentes que sentem uma grande falta de competência no contexto escolar, ao nível das relações sociais ou da avaliação, veem-se como muito mais competentes no jogo.” A aceitação social perante estar sempre online facilita que a adição seja camuflada. “Este fenómeno merece muita preocupação porque acredito que está subdiagnosticado”, conclui.

A investigadora Ivone Patrão, 40 anos, não duvida que “é fácil ludibriar

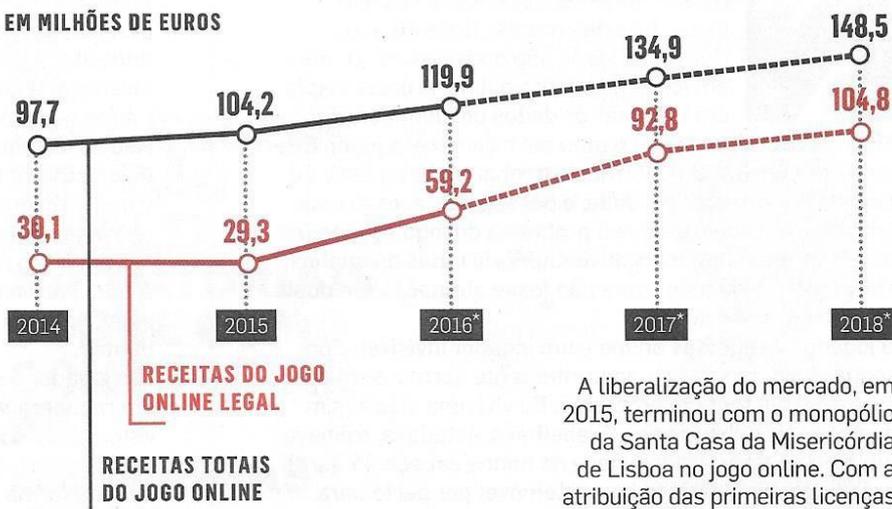
Debilidades Nicolau conhece vários jogadores que se iniciaram nas apostas online quando ainda eram menores

o sistema”. A docente do ISPA – Instituto Universitário está ligada a vários projetos de sensibilização nas escolas, sobretudo a nível dos videojogos, mas também do jogo a dinheiro. “Os adolescentes têm muitas competências e conseguem dar a volta. Há imensos tutoriais online sobre como contrariar as barreiras”, afirma a também psicóloga do Núcleo de Utilização Problemática de Internet (NUPI) do Hospital de Santa

MILHÕES FORA DA LEI

Apesar da regulamentação, o jogo online ilegal continua a representar 31% do mercado digital português. Ou seja, este ano, €42 milhões vão fugir ao controlo do Estado

EM MILHÕES DE EUROS

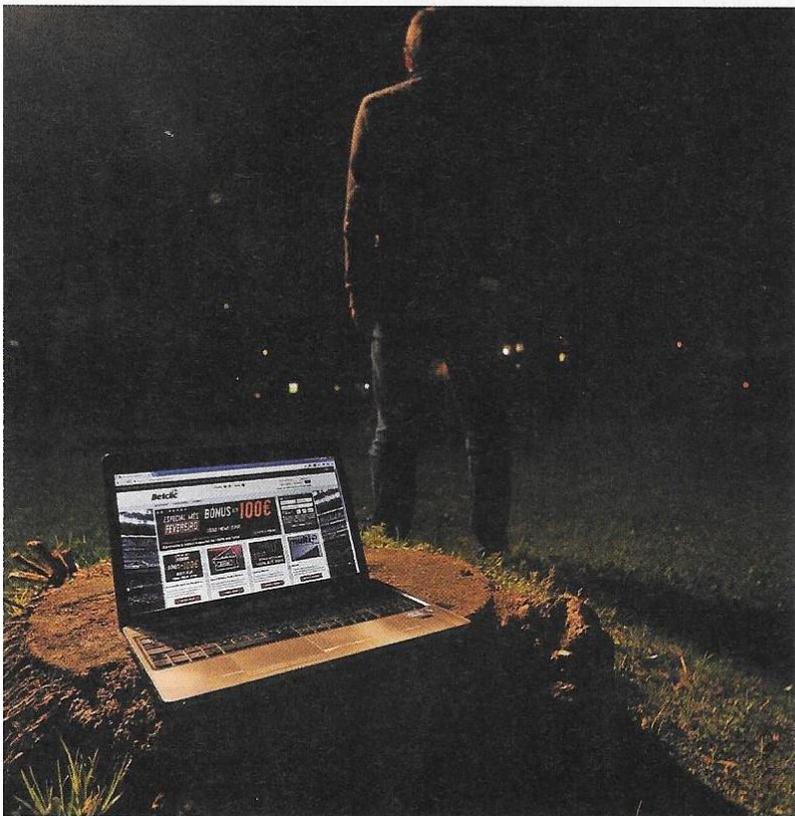


A liberalização do mercado, em 2015, terminou com o monopólio da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa no jogo online. Com a atribuição das primeiras licenças de exploração, em 2016, o mercado legal aumentou significativamente.

FONTE: H2 Gambling Capital – Janeiro 2017. *Estimativa

“A única forma de deixar de jogar é baixar os braços e pedir ajuda”

Um jogador em recuperação conta aos leitores da VISÃO como é viver com o vício do jogo online 24 horas por dia. Aos 24 anos, Daniel está há dois sem jogar. Tudo começou quando ainda era menor de idade



Não me lembro da primeira vez que joguei, mas lembro-me da primeira vez que joguei fora das regras. Tinha 16 anos. Com essa idade não podia inscrever-me em jogos a dinheiro online. A única opção era falsificar os dados de identificação.

Inscrevi-me como sendo o meu pai e comecei a jogar. Era uma brincadeira. Uma forma de ganhar dinheiro fácil. Só quando fiquei maior de idade, e passei a ter acesso mais facilitado a dinheiro, é que o problema do jogo se manifestou de forma muito mais ativa. Cumpria todas as minhas obrigações, mas tudo o que não fosse obrigação era posto de lado em favor do jogo.

O jogador de apostas online é um jogador invisível. Consegue manter uma vida aparentemente normal sem dar sinais de que tem um problema. Eu vivi uma vida assim durante seis ou sete anos. Trabalhava, estudava, treinava futebol e jogava. O jogo estava na minha cabeça 24 horas por dia. Na faculdade tinha o telemóvel por perto para acompanhar as apostas desportivas que fazia; no trabalho também. Durante o treino ia à casa de banho só para ver

os resultados. Em vez de estar com a família, fechava-me no quarto a jogar. Em vez de sair com os amigos, ficava em casa a jogar. À noite, tinha o telemóvel por perto e, enquanto a minha namorada dormia, jogava a noite inteira. Nem me lembro se dormia...

Era um jogador consciente – sabia que tinha um problema, só não fazia ideia como resolvê-lo. O impulso era continuar a jogar e apostar cada vez mais. Mas nunca gastei mais do que tinha. Era racional. Sabia que se o fizesse criava um problema ainda maior na minha vida. As consequências que o jogo tinha para mim eram muito mais emocionais do que financeiras. Gastei pouco em relação a outros jogadores. Gastei cerca de 10 a 15 mil euros. Quando digo gastar, é perder. Em termos de apostas foram milhões. Milhões, milhões, milhões. Recordo-me de num só dia transformar dez euros em dez mil euros. Num só dia. A quantidade de transações que fiz nessa semana superou dois ou três milhões de euros. Era tal o vício que eu nem queria saber disso, só queria saber quantas apostas acertava. Queria dizer “eu domino isto”, mas o jogo é que me dominava a mim.

Ser jogador é mentirmos constantemente a nós próprios. É começar o dia a decidir que não vamos jogar e acabar o dia derrotado porque não conseguimos cumprir a promessa. É convencermo-nos de uma coisa que sabemos que não vai acontecer, mas que temos muita vontade de cumprir. A única forma de deixar de jogar é baixar os braços e pedir ajuda. Ninguém obriga um jogador a deixar de jogar. A decisão tem de partir do próprio. Isto é uma doença de sentimentos.

Eu nunca me quis matar, mas lembro-me de querer desaparecer, de me querer esconder do mundo e não querer enfrentar a vida. Nos meus dias de jogo mais dolorosos inventava uma desculpa para ficar em casa e passar o dia inteiro na cama de olhos fechados.

Não há dia nenhum, depois de parar de jogar, que seja pior do que todo o tempo que jogámos. Mas a recuperação é muito dolorosa. Quando se perde a anestesia do jogo entra-se numa realidade dura. Ao mesmo tempo sente-se um alívio muito grande porque aparece a esperança. Afinal, não vamos ter de passar o resto dos nossos dias a jogar, naquela espiral de sentimentos e emoções angustiantes.

Um jogador é sempre jogador, mesmo em abstinência ou em recuperação. Não estou grato por ser jogador, mas estou grato por conseguir controlar o meu problema. Hoje, posso dizer que estou em recuperação. Levo a vida de uma forma muito mais honesta, não em relação aos outros mas em relação a mim próprio. E vivo realmente a vida. Mas é uma luta diária.

Maria, em Lisboa – a primeira consulta no Serviço Nacional de Saúde especialmente dirigida a jovens entre os 15 e os 30 anos com problemas de adição associados à internet. No inquérito conduzido pelo Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD) a jovens com 18 anos, 15% dos inquiridos admitiram jogar em apostas online (dados de 2015).

João Almeida, 39 anos, do Observatório do Jogo Responsável, acredita que não é assim tão fácil contornar o sistema de verificação da idade. “É preciso algum engenho para uma criança ir buscar o Cartão de Cidadão e o cartão de crédito de um adulto.”

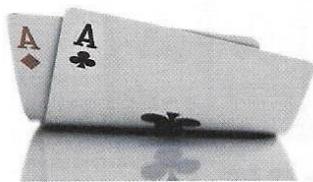
OS RISCOS DA ILEGALIDADE

“Menores nos sites de apostas online é o pão nosso de casa dia”, garante no entanto o experiente Nicolau. “Conheço vários companheiros que começaram a jogar aos 15 anos. Bastou-lhes digitalizar o Cartão de Cidadão de um adulto.” Daniel, 24 anos, é um desses casos. Fez as primeiras apostas aos 16 anos, escondendo-se atrás da identidade do pai (ver caixa *Primeira Pessoa*). Da brincadeira ao vício bastaram alguns anos. “No terceiro ano de faculdade, estoeirei as Bolsas de Mérito dos dois anos anteriores. A Bolsa de Estudos e todo o dinheiro que eu recebia mensalmente era canalizado para o jogo.” Formado em Recursos Humanos, Daniel era também uma autêntica enciclopédia ambulante, sabia tudo sobre os vários campeonatos e modalidades em que apostava. Os pais e a namorada, os únicos que deram conta do problema, viam o dinheiro desaparecer, mas não lhe notavam grandes compras ou despesas. “Confrontaram-me várias vezes, mas o jogador é manipulador. Eu facilmente arranjava justificações para tudo, dizia que tinha ido sair com amigos, arranjava faturas falsas... Não é fácil a família lidar com essas situações. O jogador dificilmente admite que é jogador.” O mesmo se passou com Ricardo. Sempre que pedia dinheiro extra à mãe, havia uma desculpa pronta. A renda de casa, propinas, fotocópias... “Ele pedia sempre dinheiro por mensagem. Tinha vergonha de o fazer de viva-voz”, acredita Filipa. Com várias cadeiras por fazer do curso na área de ciências, foi trabalhar para uma empresa do ramo da saúde. Tinha 25 anos. Mesmo assim, os pedidos de mais dinheiro continuavam a chegar, aos €100 e 200 euros. A meia-irmã só mais tarde percebeu que os pagamentos

que o irmão muitas vezes lhe pedia para fazer no multibanco, e que pensava serem contas, estavam relacionados com o jogo. Durante muito tempo, Ricardo deixou de ter conta bancária e cartão multibanco. As transferências eram feitas para a conta da namorada, à qual também tinha acesso. Filipa acredita que seria um mecanismo de defesa para controlar os gastos. Estranhou quando uma amiga lhe perguntou se tinha gostado do presente que o filho tinha dito que lhe ia oferecer. “Ele nunca dava presentes a ninguém. Gastava sempre o dinheiro todo.”

Todas as empresas licenciadas até agora encaminham os jogadores problemáticos para a Linha Vida (1414), dependente do SICAD, a funcionar apenas nos dias úteis das 10h às 18h (só a SCML tem a sua própria linha). O presidente do SICAD, João Goulão, admite que “a capacidade de resposta da Linha Vida tem de ser complementada”.

Daniel perdeu a conta às vezes que colocou limites diários, semanais ou mensais ao volume de apostas que podia fazer. “Eu estabelecia uma quantia e 24 horas depois já estava a alterá-la. Além disso, se me apetecesse, punha um limite num site e depois abria uma conta noutra qualquer. Cheguei a jogar



OS ADOLESCENTES DÃO A VOLTA. HÁ TUTORIAIS SOBRE COMO CONTRARIAR AS BARREIRAS”

IVONE PATRÃO

40 anos, psicóloga

SINAIS DE ALERTA

Como reconhecer o problema

Habitualmente, o vício do jogo (sobretudo online) é camuflado durante muito tempo. Mas há comportamentos que podem ser sinónimo de adição

☒ Alteração dos padrões de sono (dormir menos horas ou deitar-se mais tarde)

☒ Absentismo ou quebra de produtividade escolar ou laboral

☒ Conflitos conjugais e familiares provocados por afastamento ou problemas de dinheiro

☒ Pagar as contas sucessivamente depois do prazo, ou não as pagar de todo

☒ Pedir empréstimos a familiares e amigos ou recorrer a cartões e empresas de crédito

☒ Esconder os extratos bancários

Aparência triste e deprimida e/ou elevados níveis de stresse e ansiedade

☒ Alterações de apetite (perder ou ganhar peso)

☒ Descurar os cuidados de higiene

☒ Ansiedade, agressividade ou irritabilidade quando não está a jogar

☒ Desinteresse por outras atividades além de jogar e confiança que pode apostar e ganhar

☒ Afirmar que com dinheiro resolvia todos os seus problemas

☒ Falar em acabar com tudo

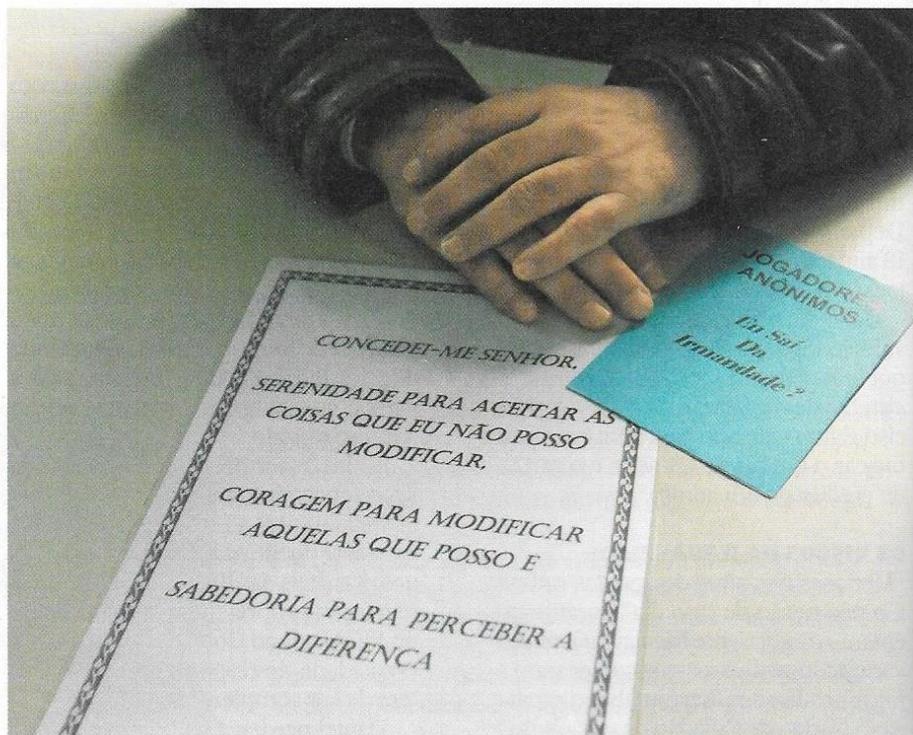


em 15 ou 20 casas de apostas ao mesmo tempo.” A limitação dos montantes apostados é um dos mecanismos previstos na lei, assim como temporização do jogo, por exemplo. As empresas também estão obrigadas a prestar informação sobre as regras do Jogo Responsável – habitualmente alojadas em zonas recônditas das páginas. Paula Marques, 65 anos, técnica superior de Saúde do SICAD, lamenta que, por vezes, a informação sobre os perigos da dependência do jogo seja um mero “corta e cola que no final até apela para continuarem a jogar. Um contrassenso”. E não é o único. Quando Nicolau decidiu parar de jogar, ao fim de dois dias de ter pedido a autoexclusão num site, foi surpreendido com uma promoção dessa mesma empresa no email que lhe oferecia 100 euros para jogar...

Apesar das falhas, o presidente da Associação Nacional de Apostadores Online (ANAon), Paulo Rebelo, 34 anos, acredita que a autoexclusão online funciona melhor do que nos casinos onde, “em vez de um *software* que bloqueia o acesso de determinado número de contribuinte, é um porteiro que tem de estar atento às caras dos jogadores autoexcluídos”. João Almeida, do Observatório do Jogo Responsável, está de acordo: “Ao contrário do que muitos operadores do mercado físico querem fazer crer – que é mais problemático o jogo online porque há mais gente autoexcluída – o cenário é o oposto: há mais gente autoexcluída online porque o sistema funciona melhor.”

“Três meses de autoexclusão é muito pouco tempo”, alerta Daniel, “além disso, as licenças não valem de nada. Basta camuflar a origem da ligação de internet e joga-se em sites estrangeiros”. O psicólogo Pedro Hubert defende um período mínimo de autoexclusão de seis meses, o dobro do atual, e acredita que este tipo de alerta devia ser mais consequente. “Não há ninguém que peça a autoexclusão que não precise de tratamento. A autoexclusão é como tomar um antidepressivo e não fazer terapia.”

Apesar de falíveis, no mercado licenciado há regras. Já no universo do jogo ilegal, os jogadores estão completamente desprotegidos. Podem, por exemplo, não conseguir levantar os ganhos ou receber prémios inferiores ao anunciado e não têm a quem recorrer para se queixarem. Também ficam sujeitos à viciação de resultados e a estratégias mais insidiosas de incentivo ao jogo, como menos tempo entre jogadas ou



Apoio Têm aparecido cada vez mais jogadores viciados em apostas online nas reuniões dos Jogadores Anónimos que António frequenta, em Lisboa



DEPOIS DE PEDIR A AUTOEXCLUSÃO NUM SITE, NICOLAU RECEBEU UMA OFERTA DE 100 EUROS DESSA MESMA EMPRESA PARA VOLTAR A JOGAR

ausência de mecanismos de limitação de apostas ou de autoexclusão. O risco é menor se optarem por uma casa ilegal em Portugal, mas licenciada lá fora. De qualquer forma, estarão sempre a cometer uma ilegalidade (punível com coima até 2500 euros). As apostas ilegais online representaram 51% do mercado do jogo digital português no ano passado e, até 2021, não se prevê que baixem além dos 23% (dados da consultora H2 Gambling Capital). O investigador Rui Magalhães alerta que, “com base em relatórios internacionais, nos últimos anos, o Estado terá deixado de cobrar cerca de 110 milhões de euros em impostos por força do jogo online ilegal.” Paulo Rebelo, que além de presidente da ANAon é apostador profissional, encontra dois motivos para a atração do mercado ilegal: oferece prémios mais elevados e inclui produtos que não estão regulados (como as apostas cruzadas entre jogadores). Desde a entrada em vigor do novo regime jurídico, em 2015, o SRIJ encerrou 197 operadores ilegais.

SOLIDÃO TRÁGICA

Depois da sua vida dupla ser revelada à família, Ricardo recebeu um prémio de produtividade de 1500 euros. Um teste à sua compulsividade que não superou. “Gastou tudo no jogo”, lamenta a mãe. Dias antes de completar 28 anos, pediu-lhe 200 euros emprestados. “Não percebi porquê, mas tinha de mandar-

Crítica Conceição, que se deixou levar pelo jogo depois dos filhos saírem de casa, não gosta de ver o capitão da Seleção Nacional, Cristiano Ronaldo, emprestar a imagem ao site Pokerstars



FILIPPE FARINHA

–lhos até às 8h30 da manhã.” Assim fez. “A mãe salvou-me a vida”, escreveu-lhe. Quando quis devolver o dinheiro, Filipa não aceitou. “Fica para ires ao psicólogo.”

Voltou a calhar-lhe o turno da noite no emprego. Uma oportunidade para jogar sem recriminação alheia. Só a sua. Ricardo recuou três vezes antes de sair de casa. “Não me apetece nada ir”, dizia. Verónica tentava dar-lhe alento lembrando-lhe que no dia seguinte estaria de folga. Ele foi. No dia seguinte, estava Verónica nas aulas, Ricardo escreveu-lhe uma mensagem: “Vai correr tudo bem. Tu és forte. Amo-te imenso, meu amor.” Quando voltou para casa ele não estava lá. Seguiram-se dias de sofrimento à procura de Ricardo. Quando Verónica e Ana se dirigiram à esquadra da polícia foram recebidas com desconfiança e indiferença. “Mas qual é o vosso problema? Uma pessoa não atende o telemóvel e já aconteceu alguma coisa?” Decidiram distribuir panfletos com a fotografia de Ricardo. Foram quatro dias de espera até a Polícia Judiciária ter notícias. As piores possíveis. A mochila de Ricardo tinha sido encontrada junto a uma falésia.

Naquela noite de abril do ano passado, as câmaras de vigilância da empresa filmaram-no a jogar a noite inteira. Também ficou registado que tinha usado 1500 euros da caixa para jogar. Perdeu-os. Da primeira vez que tinha usado dinheiro do emprego para jogar

conseguiu repô-lo sem que ninguém desconfiasse graças aos 200 euros da mãe. “Ele morreu de vergonha do que tinha feito”, diz a mãe. “Nasceu envolto em dor e morreu envolto em dor.”

“O jogo patológico não envolve a perda do gosto de viver” explica o psiquiatra João Reis, “tem de haver outra perturbação psiquiátrica associada.” A depressão é, muitas vezes, uma delas. O responsável pela consulta de prevenção do suicídio nos Hospitais da Universidade de Coimbra, Carlos Braz Saraiva reconhece como fatores de risco para o vício no jogo outras patologias da área das dependências e da saúde mental. Basta lembrar que 70% dos jogadores têm mais vícios (tabaco, álcool ou outras substâncias psicoativas). Pedro Hubert recorda, também, que os choques emocionais podem desencadear a adição em quem já tenha essa predisposição. A taxa de suicídio dos jogadores está muito acima da média da população (6 a 30 vezes). António admite ter pensado matar-se, mas nunca tentou suicidar-se. Procurou ajuda. Hoje oferece essa mesma ajuda a quem procura os Jogadores Anónimos (91 944 9917) – que até reuniões por Skype organiza. “A melhor forma de recuperação é a partilha”, concorda Daniel. Uma partilha capaz de resgatar vidas em jogo. vfmaia@impresa.pt

*Os nomes dos jogadores e familiares foram alterados a seu pedido para preservar a sua identidade

TESTE

Tem perfil de jogador abusivo?

Faça o teste e descubra se a sua relação com o jogo é perigosa (responda tendo em conta os últimos três meses)

- 1 Às vezes jogo mais tempo e aposto mais dinheiro do que tinha planeado
SIM NÃO
- 2 Já joguei em períodos em que devia estar a trabalhar ou a estudar
SIM NÃO
- 3 Quando perco, tenho vontade de voltar logo a jogar para recuperar o que perdi
SIM NÃO
- 4 Já joguei com o objetivo de ganhar dinheiro para outras despesas
SIM NÃO
- 5 Não gosto de dizer às outras pessoas o tempo e o dinheiro que o jogo me consome
SIM NÃO
- 6 Sinto-me mal quando penso no dinheiro que já perdi no jogo
SIM NÃO
- 7 Já vendi algo para ter dinheiro para jogar
SIM NÃO
- 8 Jogar deixa-me muitas vezes irritado(a)
SIM NÃO
- 9 Já joguei para não pensar noutras preocupações
SIM NÃO
- 10 As pessoas à minha volta dizem que jogo demasiado
SIM NÃO

SOLUÇÃO: Se respondeu “sim” a cinco ou mais questões é sinal de que pode ter ou vir a desenvolver uma relação problemática com o jogo. Se sentir que está a perder o controlo, peça ajuda através da Linha Vida (1414).